

**PEMBELAJARAN MENGENAL PANCASILA MENGGUNAKAN METODE
PROBING-PROMPTING LEARNING (PPL) DENGAN PENDEKATAN
ANIMASI INTERAKTIF****Geby Oktaviani, Frieyadie**Sistem Informasi^{1,2}STMIK Nusa Mandiri Jakarta^{1,2}www.nusamandiri.ac.id^{1,2}oktaviani.geby@yahoo.co.id¹; frieyadie@nusamandiri.ac.id²

Abstract— Pancasila is one of the most important lessons. The values contained in Pancasila consist of values and the spirit of Godhead-religion, values, and spirit of humanity that are just and civilized, values and spirit of unity, values, and a democratic spirit, values, and the spirit of social justice. These values are not only owned, of course, but they must also be practiced in everyday life. However, there are data that showcases of problems that are contrary to the values of Pancasila. So that it has an impact on a sense of concern for the future generation of the nation. Seeing these conditions, the authors conducted research at elementary schools in Madania, the results of the data showed that learning and the introduction of Pancasila were still simple and conventional so that students felt bored. An innovative strategy is needed to introduce Pancasila. Based on this, the writer is interested in using probing-prompting learning (PPL) method with an interactive animation approach. With this learning, the method is expected to have a positive impact on the interest in learning elementary school students, especially elementary school class VI Madania.

Keywords: Pancasila Learning, Probing-Prompting Learning (PPL) Method, Interactive Animation

Abstrak— Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting, Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang terdiri dari nilai dan jiwa Ketuhanan-keagamaan, nilai dan jiwa kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai dan jiwa persatuan, nilai dan jiwa kerakyatan- demokrasi, nilai dan jiwa keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut tak hanya dimiliki tentunya harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian ada data yang menunjukkan kasus permasalahan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Sehingga berdampak pada rasa kekhawatiran terhadap generasi muda penerus bangsa. Melihat kondisi tersebut penulis melakukan penelitian pada sekolah dasar di Madania, dari hasil data menunjukkan bahwa pembelajaran dan pengenalan Pancasila masih sederhana dan konvensional sehingga siswa-siswi merasa bosan. Butuh strategi yang inovatif untuk mengenalkan Pancasila, berdasarkan hal tersebut penulis tertarik menggunakan metode probing-prompting learning (PPL) dengan pendekatan animasi interaktif. Dengan metode pembelajaran ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa-siswi sekolah dasar terutama sekolah dasar kelas VI Madania.

Kata Kunci: Pembelajaran Pancasila, Metode Probing-Prompting Learning (PPL), Animasi Interaktif

PENDAHULUAN

Berbicara tentang Pancasila sebagai ideologi karena Pancasila merupakan hasil renungan atau pemikiran seseorang atau kelompok orang yang mempunyai konsep, gagasan, cita-cita, dan paham tentang kehidupan kenegaraan, yaitu negara Indonesia. Unsur-unsur yang diambil sebagai bahan pemikiran atau perumusan oleh para pendiri negara diangkat dari

kehidupan masyarakat dan bangsa sendiri bukan dari bangsa lain (Chotib et al., 2017).

Dengan menggali lebih dalam maka akan timbul pertanyaan, apa sebenarnya Pancasila dan nilai-nilai apa yang terkandung dalam Pancasila?. Secara materil, Pancasila sebagai pandangan hidup yang berisi konsep dasar mengenai kehidupan yang dicita-citakan oleh bangsa Indonesia. Isinya mengandung nilai pemikiran yang dalam serta gagasan yang mendasar mengenai kehidupan yang dianggap baik, sesuai dengan nilai yang dimiliki.

Nilai dasar merupakan sesuatu atau nilai-nilai kehidupan yang telah dimurnikan dan dipadatkan dalam lima dasar atau lima sila. Jadi Pancasila sebagai pandangan hidup merupakan kristalisasi dari nilai-nilai yang dimiliki dan bersumber dari kehidupan bangsa Indonesia sejak lama. Atau Pancasila disebut juga filsafah hidup. Nilai-nilai tersebut tidak lain adalah: nilai dan jiwa Ketuhanan-keagamaan, nilai dan jiwa kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai dan jiwa persatuan, nilai dan jiwa kerakyatan-demokrasi, nilai dan jiwa keadilan sosial.

Nilai-nilai itu tidak cukup hanya diakui dan dimiliki tetapi harus dipelihara dan diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Munculnya permasalahan yang terjadi di Indonesia, memperlihatkan telahtergerusnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsadan bernegara. Adapun permasalahan yang terjadi pada saat ini diantaranya adalah mengenai masalah kesadaran perpajakan, berdasarkan data yang dimuat dari liputan 6, ada 44 juta penduduk Indonesia yang berada pada kelas menengah, hanya ada 27 juta penduduk yang memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan 14 juta yang memiliki Surat Pemberitahuan (SPT) Tahunan. Dari jumlah tersebut, warga yang patuh membayar pajak hanya berkisar 930 ribu jiwa (Putro, 2015). Kemudian masalah korupsi, berdasarkan data yang dilansir dari Kompas (08/02/2019) menurut pemantauan Indonesia Corruption Watch (ICW) ada 454 kasus korupsi yang ditangani sepanjang tahun 2018 (Gabrillin, 2019), 41 kasus korupsi diantaranya ada penetapan tersangka baru dan 66 (Yoyok, 2019) kasus lainnya dilakukan dengan metode operasi tangkap tangan. Jumlah tersangka yang diumumkan pada tahun 2018 yaitu sebanyak 1.087 orang. Masalah narkoba, berdasarkan data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) mencatat penyalahgunaan narkoba ditanah air mencapai 3,5 juta orang pada 2017. Hampir 1 juta orang di antaranya bahkan telah menjadi pecandu. Dan lebih besar lagi masalah terorisme Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) menyatakan ada 2,7 juta orang Indonesia terlibat dalam serangkaian serangan teror (Tempo.co, 2016). Bahkan jumlah itu belum termasuk pengikut dan simpatisan jaringan teroris. Sedangkan orang-orang yang terindikasi berafiliasi dengan ISIS, menurut Sidratahta, jumlahnya mencapai 0,004 persen atau sekitar 1.000 orang (Djambak, 2017).

Berdasarkan data yang tercantum diatas mengenai permasalahan atau kasus-kasus tersebut tentunya menjadi contoh perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, dan ini menjadi ancaman nyata bagi kita semua. Rasa

kekhawatiran tentunya akan timbul bagi kita terutama anak-anak atau siswa siswi yang melihat perbuatan tersebut.

Melihat kondisi tersebut penulis melakukan penelitian pada Sekolah Dasar Madania yang berada di Desa Jampang, kecamatan kemang, kabupaten Bogor. Dari hasil data yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa pengenalan dan pembelajaran mengenai Pancasila masih sederhana dan konvensional yaitu siswa hanya menghafalkan sila-sila Pancasila dan nilai-nilai Pancasila dari aspek pengetahuan semata. Kurangnya pemahaman nilai-nilai Pancasila (Nurjanah, 2017) akan menimbulkan berbagai masalah-masalah yang dapat menimbulkan kekhawatiran (Suswandari, 2017) mendalam bagi generasi muda penerus bangsa.

Dalam framework for 21st Century Learning telah digambarkan core dalam pendidikan di abad sekarang ini memang menekankan pada pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran tersebut tidak hanya berisi tentang aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang inovatif, pembelajaran hidup dan keterampilan berkarir, serta pemanfaatan media informasi dengan menggunakan keterampilan memanfaatkan teknologi.

Strategi pembelajaran yang menekankan pada kegiatan inovatif tentang pemahaman akan pentingnya nilai-nilai Pancasila adalah dengan metode probing-prompting learning menggunakan pendekatan animasi interaktif. Metode probing-prompting learning yaitu suatu metode pembelajaran dimana guru menuntun siswa menggali gagasannya dengan mengajukan pertanyaan, sehingga siswa dapat berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi. Siswa pun dalam menjawab pertanyaan dituntut untuk mampu memahami konsep, situasi serta fakta yang diketahui. Probing, berarti masalah dituangkan dalam pertanyaan yang ditunjukkan oleh guru kepada siswa, sedangkan prompting berarti bantuan, diberikan kepada siswa dengan menuntun siswa berpikir.

Pendekatan animasi interaktif bertujuan agar siswa antusias dalam pembelajaran. Dimana dalam animasi interaktif menampilkan informasi multimedia tak hanya berupa materi teks namun juga berupa video dan audio mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila, dan juga siswa diajak untuk berperan aktif untuk menjawab pertanyaan atau quiz yang disediakan dalam fitur yang ditampilkan dalam animasi interaktif tersebut, sehingga secara tidak langsung siswa menjadi tidak jenuh dan bosan untuk mengenal, menganalisis, memahami dan menerapkan konsep inti dari pembelajaran mengenal Pancasila.

BAHAN DAN METODE

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai pengenalan pancasila agar penulis dapat mengetahui kelemahan atau kekurangan dalam mengenalkan pancasila di era modern ini, adapun metode penelitian yang penulis gunakan antara lain:

- a. Observasi, melakukan pengamatan, pencatatan dan pengumpulan data secara langsung tentang pengenalan Pancasila.
- b. Wawancara, merupakan pengumpulan informasi secara lengkap dengan melakukan wawancara langsung pada beberapa anak sample objek yaitu SDN Pabuaran 1, dengan menanyakan tentang metode pengenalan Pancasila
- c. Studi Pustaka, melakukan kegiatan tersebut penulis juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku-buku, jurnal-jurnal, e-book dan Internet.

Model Pengembangan Sistem

Adapun model pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam membuat animasi interaktif antara lain:

a. Analisa Kebutuhan Software

Menganalisa dan mengumpulkan data sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam membuat animasi interaktif ini seperti menggunakan software adobe flash, adobe photoshop, audacity. Adapun dengan user interface animasi interaktif yang menarik perhatian siswa-siswi Sekolah Dasar.

b. Desain

Pada tahap ini penulis mempersiapkan desain yang menarik untuk animasi interaktif dengan menggunakan struktur navigator, storyboard, dan state transition.

c. Code Generation

Pembuatan animasi ini menggunakan adobe flash CC, adobe photoshop CC, pengeditan suara menggunakan audacity.

d. Testing

Pada tahapan testing menggunakan teknik pengujian white box testing dan blackbox testing.

e. Support

Pada tahapan ini spesifikasi hardware yang penulis gunakan dalam membuat animasi interaktif adalah: Windows 7, Intel dual core E-5400 processor 2,70Ghz 32 bit, RAM 3GB, hardisk space 250GB.

Metode Probing-Prompting Learning

Penulis menggunakan metode pembelajaran probing-prompting learning dalam konten pembelajaran Pancasila, dan animasi interaktif sebagai alat atau media mengajar, animasi interaktif ini ibaratkan guru yang menuntun siswa-siswinya dalam mengajarkan Pancasila. Populasi atau yang menggunakan animasi interaktif ini adalah seluruh siswa-siswi kelas 6 Sekolah Dasar Madania. Adapun konten pembelajaran tersebut berisi 4 materi utama mengenai: pengetahuan tentang Pancasila mulai dari sejarah dan isi sila-sila pancasila, pengetahuan tentang lambang Pancasila yang terdiri dari penjelasan simbol-simbol yang terdapat dalam lambang Pancasila, video pengamalan Pancasila yang terdiri dari video pengamalan sila pertama sampai sila ke 5, kemudian quiz interaktif dimana pengguna atau siswa-siswi diajak untuk menebak gambar sesuai petunjuk-petunjuk yang ditampilkan dan menuliskan jawaban tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan Software

Penulis telah menganalisa kebutuhan software yang digunakan. Berikut ini hasil analisa penjelasan software yang digunakan:

1. Menenal Pancasila
2. Menenal Lambang Pancasila
3. Menenal Pancasila Lewat Pancasila
4. Kuis untuk pengenalan Pancasila

B. Desain

Dalam tahapan desain penulis akan memberikan gambaran detail tentang animasi interaktif yang akan dibuat. Berikut ini penulis akan mendeskripsikan perancangan story board, user interface, dan state transition diagram:

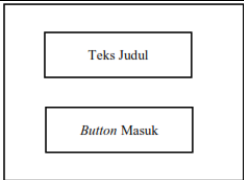
1. Perancangan Story Board

Berikut ini adalah gambaran story board pembelajaran mengenal Pancasila menggunakan metode probing-prompting dengan pendekatan animasi interaktif yang penulis buat.

a. Story Board Opening

Storyboard Opening adalah tampil pertama sebelum masuk ke menu utama animasi interaktif, adapun dengan rancangan sebagai berikut:

Tabel 1. Story Board Opening

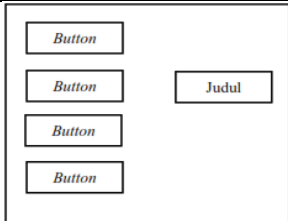
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilan layar Opening sebelum masuk ke menu utama Terdapat tombol masuk untuk menuju menu utama. Dan ada juga tombol on/off suara, dan tombol close.		Musik

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

b. Story Board Menu Utama

Story Board menu utama adalah tampilan navigasi untuk memilih menu-menu yang tersedia dalam animasi interaktif tersebut. Adapun dengan rancangan sebagai berikut:

Tabel 2. Story Board Menu Utama

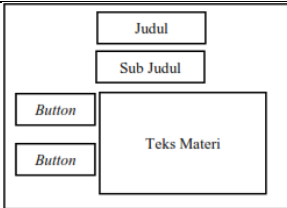
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilan layar menu utama dibuat dengan 4 navigasi menu utama yang telah disusun. Pertama, menu Pancasila, menu Lambang Pancasila, Pengamalan Pancasila, dan ada juga tombol on/off suara, dan tombol close.		Masuk

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

c. Story Board Menu Pancasila

Story Board Pancasila adalah tampilan dari menu pancasila yang tersedia dalam animasi interaktif. Adapun dengan rancangannya sebagai berikut:

Tabel 3. Story Board Menu Pancasila

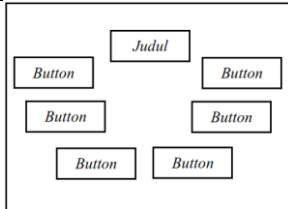
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilan menu pancasila didalamnya terdapat 2 pokok materi utama yaitu sejarah pancasila, dan kedua isi Pancasila.		Musik & Sound effect

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

d. Story Board Menu Lambang Pancasila

Story Board menu lambang Pancasila ini berisi tampilan lambang pancasila yang telah dijabarkan berdasarkan simbol-simbol yang tersusun dalam lambang pancasila. Berikut ini adalah rancangannya:

Tabel 4. Story BoardLambang Pancasila

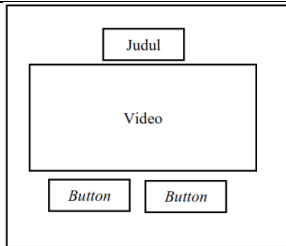
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilan lambang pancasila terdiri dari, lambang pancasila yang berada ditengah layout, kemudian simbol-simbol lambang pancasila yang di pecah dan dijabarkan satu per satu		Musik & Sound effect

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

e. Story Board Video Pengamalan Pancasila

Story Board video pengamalan Pancasila menampilkan contoh video tentang pengamalan pancasila.

Tabel 5. Story Board Menu VideoPengamalan Pancasila

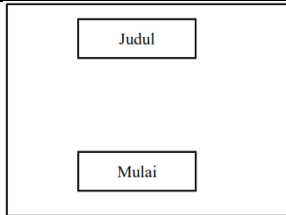
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Menampilkan 5 contoh video pengamalan pancasila yang dapat diputar oleh pengguna dengan sangat mudah hanya dengan memilih tombol video yang diinginkan		Musik Sound effect

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

f. Story Board Quiz

Story board quiz adalah tampilan mengenai pertanyaan-pertanyaan atau quiz berdasarkan materi dari yang ditampilkan. Adapun rancangannya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Story Board MenuQuiz

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab berdasarkan materi yang telah ditampilkan		Musik Sound effect

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

g. Story Board Closing

Story board closing ini menutup kegiatan pengenalan

Tabel 7. Story Board Closing

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Menampilkan notifikasi melanjutkan atau keluar.		Musik Sound effect

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

2. User Interface

User interface merupakan sebuah tampilan desain antar muka dari animasi interaktif secara keseluruhan.

a. Tampilan opening

Berikut gambar 1, menampilkan opening aplikasi pembelajaran mengenal Pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 1. Tampilan Opening

b. Tampilan Menu Utama

Gambar 2 tampilan menu utama aplikasi pembelajaran mengenal Pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Menu Pancasila

Gambar 3, merupakan tampilan menu Pancasila menampilkan 5 (lima) butir Pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 3. Tampilan Menu Pancasila

d. Tampilan Menu Lambang Pancasila

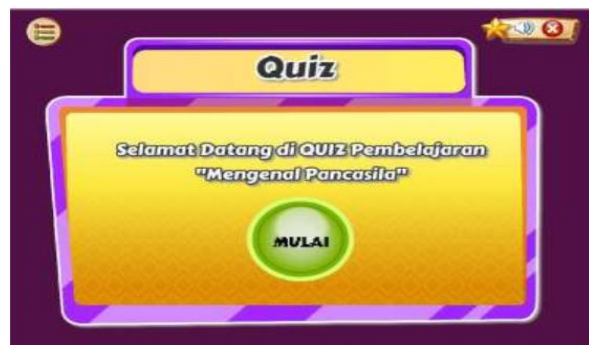
Gambar 4, merupakan tampilan menu Pancasila menampilkan 5 (lima) lambang Pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 4. Tampilan Menu Lambang Pancasila

e. Tampilan Menu Quis

Gambar 5, merupakan tampilan menu Quis Pancasila.



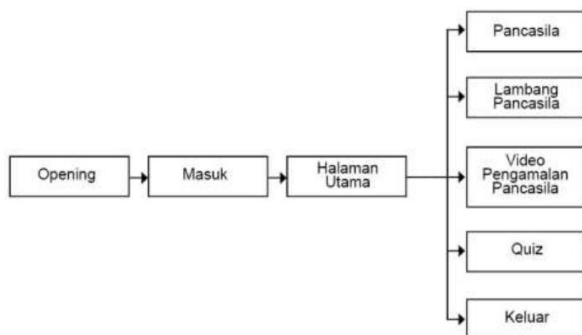
Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 5. Tampilan Menu Quis

3. State Transition Diagram

State Transition Diagram adalah suatu permodelan peralatan (modeling tool) yang menggambarkan sifat ketergantungan terhadap suatu system waktu nyata (realtime system) dan tampilan tatap muka (interface) pada system aktif (online system).

a. SceneMenu Utama

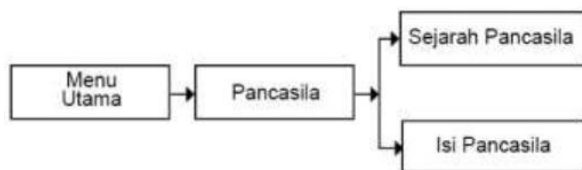
Sebelum masuk pada menu utama user terlebih dahulu mendapatkan scene opening setelah itu klik tombol mulai maka user telah masuk ke scene menu utama, yang mana terdapat tombol menu pancasila, menu lambang pancasila, menu video pengalaman pancasila, menu quiz, dan keluar.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 6. State Transition Diagram Menu Utama

b. Scene Pancasila

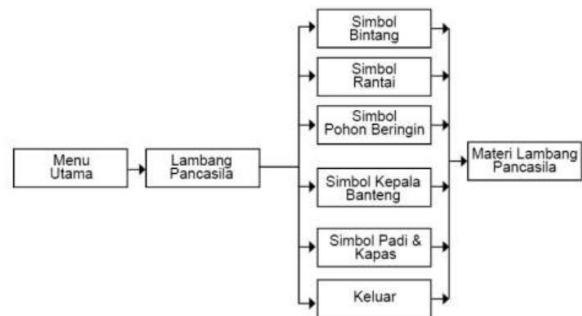
Pada scene ini terdapat 2 pilihan menu yaitu sejarah Pancasila & isi Pancasila, adapun jika mengklik menu sejarah pancasila maka akan menampilkan frame materi materi sejarah pancasila, jika mengklik menu isi pancasila maka akan menampilkan frame materi isi pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 7. State Transition Diagram Menu Pancasila

c. Scene Lambang Pancasila

Pada scene ini terdapat 6 pilihan menu yaitu tombol simbol bintang, simbol rantai, simbol pohon beringin, simbol kepala banteng, simbol padi & kapas, keluar, jika mengklik masing-masing dari menu tersebut maka akan tampil penjelasan tentang simbol dari masing-masing menu tersebut.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 8. State Transition Diagram Lambang Pancasila

d. SceneVideo Pengalaman Pancasila

Pada scene ini terdapat 5 pilihan menu yaitu tombol pengalaman sila pertama, sila kedua, ketiga, ke empat dan kelima, adapun jika mengklik dari masing-masing pilihan tombol tersebut maka akan tampil video tentang pengalaman pancasila.



Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)
Gambar 9. State Transition Diagram Video PengalamanPancasila

C. Code Generation

Dalam pembuatan animasi interaktif penulis menggunakan action script 3.0 yang tersedia pada panel adobe flash CS 5.5 berikut ini adalah susunan script yang telah dibuat:

```

1 import flash.events.MouseEvent;
2
3 stop();
4
5 masuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK, masukmenu);
6
7 function masukmenu(event:MouseEvent):void{
8     MovieClip(root).gotoAndStop("menu_utama");
9 }
10
11
12 import flash.media.SoundTransform;
13 import flash.events.MouseEvent;
14
15 stop();
16
17 var myMusic = new music_bg();
18 var volumesuara = new SoundTransform(0.3, 0);
19 var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumesuara);
20
21 stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick);
22
23 function onStopClick(event:MouseEvent):void{
24     channel1.stop();
25     gotoAndStop(2);
26 }
  
```

D. Testing

Aplikasi pembelajaran animasi interaktif yang telah dibuat selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak yang meliputi pengujian

black box. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.

INPUT/ EVENT	PROSES	HASIL PENGUJIAN
Tombol Masuk	import flash.events.MouseEvent; stop(); masuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK, masukmenu); function masukmenu(event:MouseEvent):void{ MovieClip(root).gotoAndStop("menu_utama"); }	Sesuai
Tombol Menu Pancasila	stop(); kd.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_pancasila); function ke_pancasila(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("pancasila"); }	sesuai
Tombol Menu Lambang Pancasila	stop(); lambang_pancasila.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_lambang_pancasila); function ke_lambang_pancasila (event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("lambang_pancasila"); }	sesuai
Tombol Menu Video Pengamalan Pancasila	stop(); video.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_video); function ke_video(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("video"); }	sesuai
Tombol Menu quiz	stop(); quiz.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_quiz); function ke_quiz(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("quiz"); }	sesuai
Tombol Keluar	import flash.events.MouseEvent; stop(); quit_next.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit3); function quit1(event:MouseEvent):void{ fscommand("quit"); } function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1); } function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(2); }	sesuai

Sumber: (Oktaviani & Frieyadie, 2019)

KESIMPULAN

Dalam Pembahasan mengenai pembelajaran mengenal Pancasila menggunakan metode probing- prompting learning (PPL) dengan pendekatan animasi interaktif penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran

probing-prompting learning menjadi referensi bagi para siswa- siswi sekolah dalam mengenal pancasila. Metode pembelajaran probing-prompting learning dapat menarik minat belajar siswa- siswi sekolah dasar untuk mempelajari Pancasila. Dengan dibuatnya animasi interaktif ini, maka metode pengenalan pancasila jadi lebih menyenangkan, serta lebih fleksibel tidak terbatas tempat dan waktu untuk belajar. Animasi interaktif ini mudah dipahami karena dirancang dengan tampilan menarik, edukatif, dan tidak membuat pengguna cepat bosan.

REFERENSI

- Chotib, M., Djazuli, T. S., Bakar, S. A., & Catio, M. (2017). *Kewarganegaraan: Menuju Masyarakat Madani*. PT. Ghalia Indonesia.
- Djambak, A. (2017). Perang Melawan Teroris Harus "All Out." *Jurnalintelijen.Net/*, Terorism. <https://jurnalintelijen.net/2017/07/21/perang-melawan-teroris-harus/>
- Gabrillin, A. (2019). Sepanjang 2018, Penegak Hukum Tangani 454 Kasus Korupsi. *Kompas.Com*, Nasional. <https://nasional.kompas.com/read/2019/02/08/11310221/sepanjang-2018-penegak-hukum-tangani-454-kasus-korupsi>
- Nurjanah, S. (2017). INTERNALISASI NILAI-NILAI PANCASILA PADA PELAJAR (Upaya Mencegah Aliran Anti Pancasila di Kalangan Pelajar). *Jurnal Studi Agama*, 5(1), 93-106. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/3029>
- Oktaviani, G., & Frieyadie, F. (2019). *Laporan Akhir Penelitian Mandiri: Pembelajaran Mengenal Pancasila Menggunakan Metode Probing-Prompting Learning (PPL) Dengan Pendekatan Animasi Interaktif*.
- Putro, Y. H. (2015). Kesadaran Bayar Pajak Orang RI Masih Rendah. *Liputan6.Com*, Ekonomi. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/2230303/kesadaran-bayar-pajak-orang-ri-masih-rendah>
- Suswandari, S. (2017). PERSPEKTIF PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DALAM PENANAMAN NILAI DAN ETIKA SERTA HAK ASASI MANUSIA DI ERA GLOBAL. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilm Sosial*, 2(0), 401-414. <https://ojs.unm.ac.id/PSN-HSIS/article/view/2875>

- Tempo.co. (2016). BNPT Sebut Ada 2,7 Juta Orang Indonesia Terlibat Terorisme. *Tempo.Co, Nasional*.
<https://nasional.tempo.co/read/737905/bnp-t-sebutada-27-juta-orang-indonesia-terlibat-terorisme>
- Yoyok. (2019). ICW: Sebanyak 454 kasus korupsi ditangani sepanjang tahun 2018. *Kontan.Co.Id, Hukum*.
<https://nasional.kontan.co.id/news/icw-sebanyak-454-kasus-korupsi-ditangani-sepanjang-tahun-2018>